

3. Патриарх Московский и всея Руси Алексей П. «Вовремя и к месту сказанная шутка способна внести лепту в борьбу с грехом» // Известия. 2017. 30 марта.
4. Пушкин А. С. Словарь о святых, прославленных в российской церкви, и о некоторых сподвижниках благочестия местночтимых / А. С. Пушкин, Т. 7 М., 1976. С. 174–175.

УДК 070.11:004.77 + 070.15:004.5

Селютин Ал. А.
Челябинский государственный университет

ЦИФРОВИЗАЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ» КАК ПОКАЗАТЕЛЬНЫЙ ПРИМЕР ВЕКТОРНОСТИ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

Аннотация: Автор статьи исследует переход игровых изданий от печатных к оцифрованным. Опираясь на статистические количественные данные отечественных игровых журналов, автор доказывает логичность подобного вектора развития. На примере одного из старейших отечественных журналов «Игромания» анализируются стратегии, тактики, механизмы и причины подобной трансформации.

Ключевые слова: интернет, игровая журналистика, «Игромания», цифровизация.

Selyutin Al. A.

DIGITALIZATION OF THE MAGAZINE “IGROMANIA” AS AN ILLUSTRATIVE EXAMPLE OF A VECTOR OF DEVELOPMENT OF THE RUSSIAN GAMING JOURNALISM

Abstract: The author of the article studies the transition of gaming periodicals from printed to digital. Supported with the statistic quantitative data of the Russian gaming journals, the author proves the logic of this vector of development. By the example of one of the oldest Russian journals “Igromania” he analyzes strategies, tactics, mechanisms and reasons of such a transformation.

Keywords: Internet, game journalism, “Igromania”, digitalization.

Современные тенденции развития журналистики как индустрии характеризуются активным переходом печатных изданий в цифровой

формат, что обусловлено рядом причин, среди которых особо можно выделить финансовую политику, запросы аудитории и динамичное развитие технических средств. Предсказанное М. Маклюэном [5] и регулярно подтверждаемое современными исследователями, данное явление охватывает абсолютно всю зарубежную и отечественную периодику, включая игровую журналистику (game journalism).

Важность и значимость трансформации современной игровой журналистики и выбор вектора развития подчеркивают В. И. Тармаева [4], А. С. Бобрышова [1], Е. О. Кудряшова [2], Е. Д. Скурлатова [3] и др. Действительно, предоставляемые интернетом возможности (как технико-эксплуатационные и коммуникативно-культурные, так и визуально-эстетические) реализации журналистского продукта в значительной мере превосходят то, что на сегодня может предложить печатная пресса. Динамика движения отечественной игровой периодики наглядно демонстрируется сравнением количества печатных журналов в России за прошедшее тридцатилетие (с 1990 г. по настоящее время). В 90-е гг. в разное время существовало 10 журналов, посвященных компьютерным играм, при этом лишь семи из них удалось успешно преодолеть миллениум. В 2000 г. к услугам потребителей предоставлялось лишь шесть наименований игровых журналов. Однако в 2005–2006 гг. их количество достигло 14, что было обусловлено общим экономическим подъемом страны. Но уже в 2010 г. их количество снова сократилось до 6 единиц в результате экономического кризиса конца первой декады нового тысячелетия, а в 2018 г. это число уменьшилось до трех как результат активного развития интернета и потоковой цифровизации массмедиа.

Журнал «Игромания» является показательным примером векторности отечественной игровой журналистики. Издание основано в сентябре 1997 г. издательским домом «Техномир» (с 2013 г. – «Игромедиа»), успешно развивалось в 2000-х гг., справилось с финансовым коллапсом в 2008–2009 гг. и существовало в печатном формате до 2018 г., параллельно осваивая электронный формат и поддерживая диджитальную версию журнала. За весь период печатного существования было реализовано 255 выпусков объемом от 100 до 250 страниц, в середине 2000-х гг. тираж издания превышал 200 тысяч экземпляров, максимальный тираж составил более 240 тысяч экземпляров. В октябре 2018 г. было объявлено об отказе от печатной формы и полном переходе журнала в цифровой формат с января 2019 г., а в декабре 2018 г. вышел последний печатный выпуск журнала тиражом в 22 с половиной тысячи экземпляров.

Редакция издания объясняет подобное решение не востребо­ванностью печатной версии журнала широкой аудиторией. При этом переход от печатного формата к цифровому был явлением не спонтанным, а запланированным и тщательно подготовленным, поскольку в 2010 журнал получает статус мультиплатформенного издания и в течение десятилетия осваивает цифровой контент, формируя в Сети интернет-площадку для перехода. К организованным изданием цифровым медиа относятся онлайн-магазин «Игромания Digital», электронная версия журнала, сайт Igromania.ru, видеоприложение к журналу «Видеомания», собственный канал YouTube, канал Twitch, официальная группа в социальной сети «ВКонтакте». Итак, мы наблюдаем осознанный отказ от печатной формы и довольно обширный объем работ по подготовке перехода издания в онлайн-формат.

Можно считать, что пример журнала «Игромания» является показательным, поскольку наглядно демонстрирует как стратегию и возможности трансформации издания от печатного к электронному, так и причины подобного перехода. Несмотря на бесспорную успешность печатного формата журнала, цифровизация игрового издания являлась не вынужденной необходимостью, а логичным вектором дальнейшего развития, учитывающего изменения социальных, культурных и экономических тенденций.

Таким образом, на примере развития индустрии игровой журналистики и журнала «Игромания» как типичного представителя данной сферы мы рассмотрели особенности векторного развития печатных СМИ, отказывающихся от «бумажной» реализации и преобразующихся в полностью оцифрованные издания.

Литература

1. Бобрышова А. С. Ведущие типологические особенности журнала «Игромания» // Коммуникация в современном мире : материалы X всерос. науч.-практ. конф. аспирантов и студентов «Проблемы массовой коммуникации: новые подходы» (30–31 октября 2009 г.). Воронеж, 2009. С. 9–11.
2. Кудряшова Е. О. Тенденции развития отечественной игровой журналистики // Литературоведение, лингвистика и коммуникативистика. Направления и тенденции современных исследований : материалы Всерос. (с междунар. участием) заоч. науч. конф. Уфа, 2017. С. 123–124.

3. Скурлатова Е. Д. Изучение содержательной модели игровых изданий в интернете на примере сайта playground.ru // Язык. Культура. Коммуникации, 2016. № 1. С. 19.
4. Тармаева В. И. Компьютерные игры и игровая журналистика // Вестн. Челяб. гос. ун-та, 2015. № 5. С. 343–350.
5. McLuhan M. Understanding Media: The Extensions of Man / McLuhan M. New York, 2003.

УДК 070.421 + 004.738.5:655.41 + 005.8

Старкова Г. И.
Удмуртский государственный университет

ПРОФЕССИОНАЛИЗМ РЕДАКТОРА – ГАРАНТИЯ КАЧЕСТВА ПЕЧАТНЫХ И ОНЛАЙНОВЫХ МЕДИАПРОЕКТОВ

Аннотация: В статье отмечается недостаточное внимание к профессии редактора, обосновывается необходимость участия редактора-профессионала в разработке концепции, подготовке и выпуске медиапроектов как гаранта их качества. Показано, что советская редакторская школа обеспечивала достойное качество печатных изданий, чего лишились постсоветские печатные и онлайн-медиапроекты.

Ключевые слова: *профессия и профессионализм редактора, качество печатных и онлайн-медиапроектов.*

Starkova G. I.

THE PROFESSIONALISM OF AN EDITOR – GUARANTEE OF QUALITY OF PRINT AND ONLINE MEDIA PROJECTS

Abstract: The article notes insufficient attention to the profession of the editor, substantiates the need for the professional editor to participate in the development of the concept, preparation and release of media projects as a guarantor of their quality. It is shown that the Soviet editorial school provided a decent quality of print publications, which the post-Soviet print and online media projects have lost.

Keywords: *the profession and professionalism of the editor, the quality of print and online media projects.*